



Nº participantes:



Duración: 45-50 MINUTOS



Espacios (Aulas o salas a utilizar) AULA CLASE, PÁGINAS WEB



Competencias Clave

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Competencia Digital | <input checked="" type="checkbox"/> Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor |
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprender a aprender | <input type="checkbox"/> Conciencia y expresiones culturales |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sociales y cívicas | <input type="checkbox"/> Comunicación lingüística |
| <input type="checkbox"/> Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología | |



Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros.

Aplica las estrategias del trabajo en equipo, valorando su eficacia y eficiencia para la consecución de los objetivos de la organización

Evalúa los riesgos derivados de su actividad, analizando las condiciones de trabajo y los factores de riesgo presentes en su entorno laboral.

Aplica las medidas de prevención y protección, analizando las situaciones de riesgo en el entorno laboral del técnico superior en Administración y Finanzas.



Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)

Los riesgos de las condiciones ambientales

- Riesgos químicos y medidas preventivas
- Agentes biológicos: ruido, vibraciones, temperatura, etc.

Los riesgos de las condiciones de seguridad, ergonómicas y psicosociales

- Riesgos derivados del lugar de trabajo
- Riesgos derivados de equipos de trabajo y herramientas
- Riesgos derivados de instalaciones eléctricas y de incendio
- Riesgos derivados de la carga de trabajo
- Riesgos psicosociales

Medidas de prevención

- Medidas de prevención y protección
- Señalización de seguridad
- Plan de emergencias
- Plan de evacuación





Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

UN PROFESOR DEL INSTITUTO DESAPARECIÓ EN CIRCUNSTANCIAS MISTERIOSAS EN UNA AULA DEL INSTITUTO QUE ESTABA EN OBRAS DE REFORMAS.FALTABAN TODAS LA MEDIDAS DE SEGURIDAD

OBJETIV:O: DESCUBRIR DONDE HA DESAPERECIDO EL PROFESOR DEL INSTITUTO Y CUALES MEDIDAS DE SEGURIDAD QUE NO SE HAN ACTUADOS



Agrupamientos/organización

5 EQUIPOS DE 3 ALUMNOS COMO MÁXIMOS



Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

CADA EQUIPO TENDRÁ SE PROPORCIONERÁ UN CÓDIGO INICIAL PARA RESOLVER EL PRIMER RETO. TENDRÁN A DISPOSICIÓN UN KIT CON: GAFAS MÁGICAS , BOLI LINTERNA UV, FOLIOS, BOLIS, DOC PARA ANOTAR SU CONTRASEÑA Y UN SOBRE CON EL PRIMER CÓDIGO.

LAS PRUEBAS SERÁN TRES DIVIDIDA EN PEQUEÑOS RETOS. EN CADA UNA DE ELLA SE CONSEGUIRÁN UNOS CÓDIGOS PARA LAS SIGUIENTES PRUEBAS.

AL FINAL DEL ÚLTIMA PRUEBA TENDRÁN EL MAPA PARA ENCONTRAR EL LUGAR DONDE SE ENCUENTRA EL PROFESOR DESAPARECIDO.



Instrucciones (Reglas del juego)

Tu objetivo: Superar una serie de retos para abrir todas las cajas con los documentos del explorador/a. Estos documentos te darán la calve para abrir la caja fuerte donde se encuentra un mapa para encontrar el profesor desaparecido

Instrucciones:

1. Saca de un emotijon de la bolsa y forma equipo con el resto de tus compañeros/as que hayan sacado el mismo emotijon que tú.
2. Al entrar en el aula, colacaos en la mesa que tenga el mismo emotijon de vuestro equipo.
3. Busca el kit de supervivencia que tenga el mismo emotijon que el tuyo. (tendrás los materiales para superar la primera prueba y las herramientas para superar las demás pruebas.
4. Comienzan las pruebas: Tenéis 50 minutos para encontrar el profesor desaparecido.

¡CUIDADO S! Si hacéis demasiado ruido os penalizarás quitando de vuestro equipo un elemento o una herramienta para superar las siguientes pruebas.





Componentes (Elementos y recursos del juego).

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cajas | <input checked="" type="checkbox"/> Códigos de alfabeto | <input checked="" type="checkbox"/> QR |
| <input checked="" type="checkbox"/> Candados | <input type="checkbox"/> Decodificador | <input checked="" type="checkbox"/> Mapas |
| <input type="checkbox"/> Tinta invisible | <input type="checkbox"/> Linterna UV | <input checked="" type="checkbox"/> Puzzles |
| <input checked="" type="checkbox"/> Decodif. Textos | <input checked="" type="checkbox"/> Crucigramas | <input checked="" type="checkbox"/> Pequeños acertijos |
| <input type="checkbox"/> Espejos | <input type="checkbox"/> Papeles especiales | <input type="checkbox"/> Experimentos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Otros: | | |

- 6 Cajas de cuadales con cerradura alfanumérica
- 5 Ordenadores
- Folios
- Bolis
- Chuches



Herramientas (Apps/páginas web)

DISEÑO GRÁFICO CANVA.

PÁGINA WEB PARA GESTIONAR EL BREAKOUT: GOOGLE SITE

CREACIÓN DE PRUEBAS Y CANDADOS DIGITALES:

- GENERADOR DE CÓDIGOS QR (<https://www.unitag.io/es/qrcode>).
- HERRAMIENTAS DE EduESCAPAERoom

Otros:

- Contador digital de cuentas atrás
- Páginas de descarga tipografías
- <http://wordsmith.org/anagram/>
- <https://cryptoclub.org/>
- <https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/word-search/>





Prueba n^o: 1º Decifrar un criptograma



Materiales:

- Ordenador
- Folios con textos
- Código QR para cada equipo.
- Cartel: La prevención antes de todo
- Tablet o móvil



Procedimiento:

1. Abren el kit de supervivencia de su equipo.
2. Cogen el sobre con la primera prueba: contiene un texto encriptado tipo código Morse y otro mensaje encriptado en código binario. Tendrán un folio para descodificar el código Morse y el código binario.
3. Utilizan el alfabeto para decodificar los dos textos.
4. Decifran los dos textos que les proporcionarán donde está el primer dígito alfanumérico

Buscarán el cartel: "La prevención antes de todo" allí encontrarán el primer código alfanumérico que está encriptado por un código QR que deberán escanear con un móvil o tablet y además le dará la pista para el segundo reto.





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:

